

„Kwartalnik Filmowy” nr 110 (2020)  
ISSN: 0452-9502 (Print) ISSN: 2719-2725 (Online)  
<https://doi.org/10.36744/kf.335>  
© Creative Commons BY-NC-ND 4.0

**Kamil Kalbarczyk**  
Uniwersytet Jagielloński  
<https://orcid.org/0000-0002-4541-6275>

# *No animals were used in the making of this film?* Postzwierzęta i zew antropomorfizmu w epoce CGI

## Słowa kluczowe:

CGI;  
zwierzęta cyfrowe;  
zwierzęta;  
postzwierzęta;  
antropomorfizacja;  
rewolucja cyfrowa;  
efekty wizualne;  
kino hybrydyczne

## Abstrakt

Artykuł traktuje o wpływie rewolucji cyfrowej na reprezentację zwierząt w filmach fabularnych. Autor analizuje zwierzęta generowane komputerowo w kontekście rozwoju CGI oraz skutków bezszwowego łączenia fotorealistycznej animacji z materiałem *live action*. Wpisuje zjawisko rozwijające się od lat 90. w kontekst studiów nad efektami wizualnymi i *animal studies*. Szczególną uwagę zwraca na kwestię postępującej antropomorfizacji cyfrowych zwierząt w obrębie kina *live action* ostatniej dekady. Autor wyróżnia trzy podstawowe strategie kreowania percepcyjnie realistycznych zwierząt w zależności od stopnia ich wewnętrznego uczłowieczenia oraz zewnętrznej antropomorfizacji i kreskówkowości. Analizując m.in. *Króla Lwa* (reż. J. Favreau, 2019), autor zauważa nowy trend, charakterystyczny dla kina hybrydycznego (stopu fotorealistycznej animacji i materiału *live action*) – reprezentacje głęboko antropomorfizowanej fauny zachowującej hiperrealistyczną powierzchowność.

Istnieje opinia, że na planie filmowym najtrudniej pracuje się z dziećmi i zwierzętami. Działalność ruchów prozwierzęcych, która w ostatnich dekadach przyczyniła się do wzrostu empatii wobec zwierząt i zaostrzenia chroniącego ich prawa, z produkcyjnego punktu widzenia dodatkowo komplikuje ekranową współpracę człowieka z fauną. Wsparta autorytetem organizacji American Humane<sup>1</sup> informacja *No Animals Were Harmed*, która pojawia się w napisach końcowych filmów, od 1972 r. stanowi symbol kompromisu między przemysłem kinematograficznym a obrońcami zwierząt. Jednak w rzeczywistości nie przyczyniła się do pełnej satysfakcji żadnej ze stron. Twórcy musieli ograniczać zapędy wizjonerskie oraz poświęcać niemałą część uwagi i budżetu na środki bezpieczeństwa, z kolei adwokaci nie-ludzi (np. PETA) niejednokrotnie kwestionowali atesty AH, a przede wszystkim krytykowali wykorzystywanie zwierząt do celów rozrywkowych<sup>2</sup>.

Rewolucja cyfrowa wpłynęła na wszystkie etapy i aspekty produkcji audio-wizualnej, także na relację między kinem a zwierzętami. Nowe możliwości manipulacji obrazem, a zwłaszcza sugestywność hiperrealistycznego CGI (*Computer Generated Imagery*), były wykorzystywane już w latach 90., początkowo przyczyniając się nie tyle do ograniczenia udziału zwierząt w filmach, ile do przekraczania ich fizycznych możliwości. *Babe – świnka z klasą* (*Babe*, reż. Chris Noonan, 1995) zainicjowała filmowy amalgamat animalnego i digitalnego. Erica Fudge, która na przykładzie *Babe* jako jedna z pierwszych analizowała fenomen CGI w kontekście zwierząt, z lekką ironią pisze: *Wkrótce „żadne zwierzę nie ucierpiało podczas produkcji tego filmu” przybierze formę „żadne zwierzę nie zostało użyte podczas produkcji tego filmu”, tak więc kolejny dylemat etyczny pogrzebany. Zupełnie jak w przypadku sztucznych futer*<sup>3</sup>. Prawie dwadzieścia lat później owa predykcja chyba odzwierciedla stan faktyczny. Wystarczy przywołać kilka popularnych filmów, jak: *Kapitan Marvel* (*Captain Marvel*, reż. Anna Boden, Ryan Fleck, 2019), *Król Lew* (*The Lion King*, reż. Jon Favreau, 2019), *Doktor Dolittle* (*Dolittle*, reż. Stephen Gaghan, 2020) czy *Zew krwi* (*The Call of the Wild*, reż. Chris Sanders, 2020), które są wypełnione (w różnym stopniu) realistycznymi obrazami czworonogów i ptaków. Wprawdzie, marginalnie pojawiają się w nich występy prawdziwych zwierząt, to jednak większość zwierzęcych aktorów jest wygenerowana cyfrowo. CGI odpowiedziało na potrzeby filmowców, oferując nieograniczone możliwości w repertuarze animalistyki, a jednocześnie pozwoliło na efektywniejszą realizację postulatów obrońców zwierząt. Wydawałoby się, że i wilk syty, i owca cała. Jednak czy ów dylemat etyczny faktycznie przestał istnieć?

W niniejszym tekście nie będę głębiej analizować moralnego aspektu eksploatacji cyfrowych reprezentacji zwierząt na ekranie – to wyzwanie dla etyczno-aksjologicznie zorientowanego kręgu *animal studies* – choć wnioski i pytania wieńczące mój wywód mogą stanowić punkt wyjścia takich rozważań. Przedmiotem moich badań będzie relacja między kinem a zwierzętami w kontekście współczesnych efektów wizualnych, co kieruje mnie ku reprezentacjom. Obiektem mojego zainteresowania nie są stworzenia z krwi i kości, tylko ich iluzjonistyczne ekwiwalenty; lecz właśnie z powodu tej sugestywności nie powinno się w analizie zjawiska należącego do sfery *visual effects studies* tracić z oczu kategorii związanych z *animal studies*. W epoce hiperrealistycznego CGI ruchome obrazy zwierząt wciąż bowiem łączy silna więź z rzeczywistymi odpowiednikami, wynikająca przede wszystkim z pokrewieństwa sposobów, w jaki je percypujemy. Zajmę się więc

postzwierzętami, które w kinie rozrywkowym stopniowo wypierają organiczne pierwowzory i bywają tak przekonujące, że granica między realnym a wirtualnym przestaje być zauważalna. W wypadku zaawansowanej animacji komputerowej możemy odnieść wrażenie obcowania z cyfrową taksydermią, dzięki której realistyczne modele ożywają na ekranie na prawach narzuconych im przez twórców. Sposób generowania postaci zwierząt odzwierciedla stosunek człowieka do nich, a omnipotencja efektów wizualnych i bezszwowego łączenia materiału *live action* z CGI ujawnia przede wszystkim kontrolę, jaką nad nimi sprawujemy. Jednak komputerowa fauna, mimo swojego realizmu percepcyjnego, to głównie stworzenia hybrydyczne, rozpostarte między różnymi poziomami antropomorfizacji wewnętrznej i zewnętrznej, stosowanej w zależności od gatunku filmowego, docelowej widowni czy zamierzonego efektu emocjonalnego. Analizując reprezentacje digitalnej animalistyki w fabularnym kinie *live action*<sup>4</sup> ostatniej dekady, wyróżniam kilka podstawowych konwencji obrazowania zwierząt, a także staram się odpowiedzieć na pytania: jaką zwierzęcość skrywają te iluzjonistyczne powłoki? czy cyfrowe kino głównego nurtu stało się nowym wcieleniem cyrków, w których fantomowe zwierzęta robią wszystko, o czym zamarzymy, wyłącznie ku naszej uciechu? jaką rolę odgrywa stopień antropomorfizacji stworzeń? Innymi słowy, jak rewolucja cyfrowa zmieniła reprezentacje zwierząt w filmach fabularnych.

Przed analizą strategii kreślenia ekranowych zwierząt, niezbędne będzie wprowadzenie dwóch podstawowych kontekstów. Pierwszym z nich są studia nad zwierzętami i refleksja wokół ludzkiego spojrzenia na istoty pozaczłowiecze. Kluczowe dla badania widmowej, ale realistycznej ich obecności w kinie pozostają pytania: po co oglądamy zwierzęta, jak na nie patrzymy i dlaczego sprawia nam to przyjemność? Drugim obszarem, po którym będę się poruszał, jest historia efektów wizualnych wobec doskonalenia cyfrowej figury zwierzęcia oraz możliwości i ograniczenia technologiczne kształtujące finalny wygląd stworzeń. Na styku tych dwóch dyskursów i ich następstw wyłonią się współczesne sylwetki niedźwiedzia, psa czy lwa – postzwierząt trzymanyh na kino-łańcuchu.

## Od klatki cyrkowej do klatki filmowej

*Animal studies* (znane również jako *human-animal studies*) rozwijały się równocześnie z ruchami na rzecz praw zwierząt i pojawianiem się tekstów filozoficzno-etycznych z lat 70. i 80. XX w., takich jak: *Wyzwolenie zwierząt* i *Etyka praktyczna* Petera Singera<sup>5</sup> czy *The Case of Animal Rights* Toma Regana<sup>6</sup>. Nowe, interdyscyplinarne studia dynamicznie rozrastały się w kolejnych dekadach, a główny obszar ich badań skupiał się nie tyle na samych zwierzętach, ile na ich relacji z *homo sapiens*, obecności w jego życiu i wynikającymi z tego konsekwencjami. Dopasowujemy zwierzęta do naszych reguł, konstruujemy je społecznie, sprawujemy nad nimi władzę i decydujemy o ich statusie. Margo DeMello zauważa, że relacja między przyjętą klasyfikacją gatunków a sposobem patrzenia na nie jest dwustronna – nadawanie kategorii wpływa na postrzeganie, zaś zmiana percepcji może znaleźć odbicie w sposobie klasyfikacji<sup>7</sup>. Ujawnia to niestabilność i arbitralność granic zwierzęcej przedmiotowości i podmiotowości, a także podkreśla znaczenie reprezentacji (także wizualnej) w negocjacji społeczno-symbolicznego statusu zwierząt.

Podporządkowanie natury człowiekowi z jednej strony wprowadziło niezliczenie wiele organizmów w relację z ludźmi (np. w procesie masowej produkcji żywności i odzieży), z drugiej zaś odseparowało ludzi od bezpośredniego kontaktu z dziką przyrodą. W stopniowej marginalizacji zwierząt i zanikaniu ich fizycznej obecności w codziennym polu widzenia *homo sapiens* badacze doszukują się odpowiedzi na pytanie o źródła i intensyfikację potrzeby ich oglądania<sup>8</sup>. W prekursorskim eseju *Po cóż patrzeć na zwierzęta?* z 1977 r., dotyczącym wpływu kapitalizmu na ów zanik, John Berger zauważa, że rozwój nowoczesnego społeczeństwa w XIX w. oraz utrata więzi ze zwierzętami żyjącymi niegdyś wokół nas pokrywają się z czasem powstawania pierwszych ogrodów zoologicznych mogących stanowić ekwiwalenty spotkania z naturą i zwierzęcością<sup>9</sup>. Paradoksalnie jednak ZOO, zdaniem Bergera, *może nieść jedynie rozczarowanie*<sup>10</sup> oraz pogłębić poczucie braku, a wraz ze zwierzętami pozbawionymi kontaktu z innymi gatunkami i umieszczonymi w quasi-naturalnych sceneriach, często za kratami, staje się *pomnikiem niemożności takiego spotkania*<sup>11</sup>. Pesymistyczny ton odnośnie do skutków XIX-wiecznej nowoczesności pobrzmiewa także w badaniach Akiry Mizuty Lippita wskazującego, że zwierzęta stały się zaledwie widmami prawdziwej zwierzęcości. Giniąca w habitacie człowieka natura zajmuje za to kolejne obszary w jego myśli oraz wytworach kultury, tracąc jednak swoją cielesność i stopniowo niknąc ze świata empirycznego<sup>12</sup>. Lippit dodaje również, że film stworzył dla zwierząt *rozległe mauzoleum* i tak jak Berger podkreśla prymat (utraconego) bezpośredniego kontaktu z naturą, deprecjonując konsumpcję jej obrazów i modyfikacji<sup>13</sup>.

Wydaje się, że kino kontynuuje tradycję ogrodów zoologicznych, a także cyrków, choć na początku znacznie bliżej było mu do tych drugich. Niemniej rozwijające się formy dokumentalno-przyrodnicze, zwłaszcza przy obecnej kompaktowości sprzętu nagrywającego, nieinwazyjności rejestracji i jakości uzyskiwanego obrazu, mogą stanowić dla widza lepsze rozwiązanie niż „rozczarowujące” ZOO. Cyrkowa historia kinematografii odsłania jednak ciemniejszą stronę relacji ruchomych obrazów i zwierząt. Na początku zwierzęta często bywały przedmiotami filmów nagrywanych i wyświetlanych dla rozrywki, czego czołowym przykładem jest egzekucja słonicy Topsy uwieczniona w *Electrocuting an Elephant* (1903) wytwórni Thomasa Edisona<sup>14</sup>. Jednak wraz z rozwojem kina spójności narracyjnej zwierzęta stały się przede wszystkim przymusowymi bohaterami celuloidowych historii, „aktorami” wykonującymi rozmaite triki ku ucieście widowni, dostarczającymi wzruszeń i adrenaliny. Klatkę cyrkową zamieniono na klatkę filmową, która poza wymiarem przemocy fizycznej zacieśniała kleszcze przemocy symbolicznej. Marta Stańczyk, analizując praktyki (*nad*)używania zwierząt w produkcji filmowej, zauważa, że oprócz krzywdy cielesnej zadawanej mniej lub bardziej intencjonalnie w celu uzyskania określonego zachowania, istotnym elementem brutalności jest uprzedmiotowienie i sprowadzenie żywej istoty do roli rekwizytu<sup>15</sup>. Objawia się to na poziomie reprezentacji, kiedy zwierzęta „grają” wciąż te same, skonwencjonalizowane wariacje na temat wierności, figlarności czy dzikości, będące uzupełnieniem antropocentrycznej opowieści; a także, gdy poddaje się je współgrającej z ludzką percepcją antropomorfizacji, wymuszając jednocześnie niaturalne zachowania. To z kolei wiąże się z głębszym stopniem eksploatacji, jakim jest tresura, mająca szczególnie surowy wymiar w wypadku fauny egzotycznej, której udział obecnie niemal całkowicie ograniczono.

Rygor scenariuszowy sprawiał, że w historii kina twórcy rzadko pozwalali zwierzętom na improwizację – tylko sporadycznie kierując obiektyw ku nim – raczej umieszczali zwierzę w kadrze-klatce. Nawet gdy starano się nie zadawać fizycznej krzywdy, w pewien sposób temperowano zwierzęcość od środka, pozostawiając jedynie pustą skorupę. Coraz głośniejszy sprzeciw obrońców zwierząt w latach 90. uświadomił, że taki model działania musi się zmienić. Nie oznaczało to jednak wcale drastycznego zmniejszenia obecności zwierząt w kinie; przynajmniej nie w sferze widzialnej reprezentacji. Digitalne efekty wizualne otwierają nowy rozdział w filmowym obrazowaniu zwierząt. Te żywe w dużej mierze symbolicznie „uśpiono”, a ich reinkarnacje stały się widmami. Cyfrowe modele są całkowicie posłuszne, odporne na ból, kowalne i ciągliwe jak metal. Zanim jednak disneyowskie hiperrealistyczne lwiątko przemówiło, a nawet zaśpiewało ludzkim głosem, ćwierć wieku wcześniej pewna świnka miała coś do powiedzenia.

## Zwierzyniec w systemie binarnym

Cyfrowe efekty wizualne stanowią naturalne przedłużenie własności efektów analogowych. Animacja poklatkowa, animatronika, miniatury, tylna projekcja, kaskaderzy w znacznej mierze to wszystko zostało zastąpione komputerowymi odpowiednikami, bardziej plastycznymi i podatnymi na manipulację. Rewolucja dokonywała się głównie na dwóch obszarach: generowania wirtualnych elementów w kluczu realistycznym oraz kompozytowania, czyli bezszwowego łączenia elementów CGI z tradycyjnie rejestrowanymi ujęciami (*live action*)<sup>16</sup>. Na obydwu płaszczyznach przełom nastąpił w 1982 r. wraz z premierami *Star Trek II: Gniew Khana* (*Star Trek II: The Wrath of Khan*, reż. Nicholas Meyer) oraz *Tronu* (reż. Steven Lisberger). Film Meyera zawierał prekursorską, w pełni renderowaną scenę, znaną jako sekwencja *Genesis*. Była to kilkudziesięciosekundowa ilustracja narodzin planety i ekosystemu, z pierwszymi cyfrowymi chmurami, ogniem, dymem i florą. *Tron* z kolei przecierał szlaki w precyzyjnym scalaniu wirtualnego środowiska ze sfilmowanym występem aktorskim<sup>17</sup>. W kolejnych latach doskonalono zarówno iluzjonizm generowanych elementów, jak i technologię „wklejania” ich do materiału *live action*.

Rozwój cyfrowych form na ekranie przypomina łańcuch ewolucji – od przyrody nieożywionej i flory do organizmów złożonych. Upragnionym celem filmowców stało się wygenerowanie fotorealistycznej postaci ludzkiej, co okazało się jednak trudniejsze niż zakładano<sup>18</sup>. Zwierzęta powoływane do życia w formie CGI, po incydentalnej, wypełnionej digitalnymi sowami, czołówce *Labiryntu* (*Labyrinth*, reż. Jim Henson, 1986), na dobre i w pełnej krasie zagościły w kinie w połowie lat 90. W pionierskim *Parku Jurajskim* (*Jurassic Park*, reż. Steven Spielberg, 1993) widzowie ujrzeli dinozaury będące podwójnym spektaklem – jako cud bioinżynierii w diegezie i mistrzowski efekt wizualny poza nią – oraz zdublowanym widmem: cyfrową iluzją reanimującą wymarły gatunek. Symbolicznym dniem szóstym cyfrowego *Genesis* jest jednak rok 1995, kiedy *Babe – świnka z klasą* i *Jumanji* (reż. Joe Johnston) nie tylko zrewolucjonizowały reprezentację komputerowej animalistyki, lecz także wyznały – kontynuowane współcześnie – dalsze kierunki rozwoju na tym obszarze.

*Babe* zapoczątkowała digitalno-analogowe hybrydy zwierzęce przez manipulację materiałem *live action* i wzbogacanie go o CGI. W filmie zastąpiono część głowy świni wygenerowanym pyszczkiem, poruszającym się zgodnie z dubbin-

giem oraz dodano mimikę brwi i ruch uszu. Zwierzęce występy w kinie miały niezrędko patchworkową proveniencję, a jednego bohatera grało kilka podobnych zwierząt, w tym wypadku jednak następował mariaż realnego i wirtualnego. Rozpoczęta przez *Babe* praktyka została tylko w niewielkim stopniu ulepszona i współcześnie wciąż stanowi fundament wielu historii, zwłaszcza z psami w rolach głównych (ich obecność na planie budzi najmniej kontrowersji), czego dowodzą dwa sequele *Człoty z Beverly Hills* (*Beverly Hills Chihuahua*, reż. Raja Gosnell, 2008) czy *Zakochany kundel* (*Lady and the Tramp*, reż. Charlie Bean, 2019) – remake *live action* klasycznej animacji Disneya. *Lassie można było tylko wyszkolić, aby wyglądała jakby się modliła, nie można było nauczyć jej prawdziwej modlitwy – nowe technologie pozwalają nam zeskanować prawdziwe zwierzę i manipulować nim tak, by robiło wszystko, co nam się podoba* – zauważa Erica Fudge<sup>19</sup>. Owa omnipotencja efektów wizualnych otworzyła drzwi do postępującej antropomorfizacji zwierząt, a sugestywnie wprowadzona mowa ludzka nie była jej jedynym objawem. Emocje człowieka, tak jak w tradycyjnej animacji, pojawiły się na plastycznych cyfrowych pyszczkach i rykach.

Z kolei w *Jumanji* CGI po raz pierwszy przybrało postać (niewymarłych) dzikich zwierząt w całości tworzonych komputerowo i wchodzących w interakcję z ludźmi. Generowane elementy umieszczone w kadrze musiały zatem odznaczać się – jak nazwał to Stephen Prince – realizmem percepcyjnym<sup>20</sup>. Obrazy cyfrowe, niezależnie czy przedstawiają składniki światów fantastycznych czy autentycznych, mają współgrać z ludzką percepcją trójwymiarowej przestrzeni, a sposób łączenia tychże obrazów z materiałem *live action* nie powinien zdradzać ich różnego statusu ontologicznego. W wypadku wprowadzania do filmu w pełni wirtualnych zwierząt dbanie o percepcyjnie realistyczną powłokę jest tak samo ważne, jak troska o bezszwowe zespolenie za pomocą: uzgodnienia efektów świetlnych, dodania cienia, subtelnego rozmycia przy ruchu, a także dzięki zapewnieniu aktorom wchodzącym w interakcję z digitalną istotą materialnego odnośnika na planie<sup>21</sup>. Lew, nosorożce, małpy czy pelikan w *Jumanji* stanowiły większe wyzwanie od dinozaurów, zarówno z powodu bardziej złożonej fizjonomii, obejmującej wahlwe futro i pióra, jak i referencyjności wobec rzeczywistych zwierząt oglądanych w ZOO lub na nagraniach wideo. Twórcom trudniej więc było uzyskać satysfakcjonujące wrażenie realizmu, co zapewne wpłynęło na małą liczbę przykładów w pełni digitalnej fotorealistycznej animalistyki w następnych latach. Najczęściej były to tylko epizody, niemożliwe do sfilmowania z udziałem prawdziwych stworzeń, a więc atakujący tygrys w *Duchu i mroku* (*The Ghost and the Darkness*, reż. Stephen Hopkins, 1996), niektóre szczenięce sceny w *102 dalmatyńczykach* (*102 Dalmatians*, reż. Kevin Lima, 2000), jelenie osaczające samochód protagonistki w *Ringu 2* (*The Ring: Krag 2*, reż. Hideo Nakata, 2005) czy szczury, gołębie i owady pomagające księżniczce w *Zaczarowanej* (*Enchanted*, reż. Kevin Lima, 2007).

Nieantropomorfizowana cyfrowa fauna nie zdobyła ekranów szturmem. Filmowcy znaleźli większy potencjał w nadawaniu zwierzętom cech ludzkich, nieograniczającym się tylko do wewnętrznego ucłowieczania i tłumaczenia emocji przekazywanych mimiką. Pierwsza dekada XXI w. upłynęła w znacznie mierze na wprowadzaniu do filmów *live action* znanych z kultury popularnej postaci zwierzęcych o rodowodzie kreskówkowym, a więc poddanych daleko idącej karykaturyzacji. Wewnątrz i zewnętrzna antropomorfizacja pozwalała uczynić je głównymi bohaterami kina rodzinnego, a wciąż rosnące możliwości efektów wi-

zualnych zacierały granicę między realnym a wirtualnym. Postępującą amalgamację CGI ze sfilmowanym planem i aktorami można dostrzec w warstwie wizualnej i designie postaci w *Scooby-Doo* (reż. R. Gosnell, 2002), *Garfieldzie* (reż. Peter Hewitt, 2004) i *Misiu Yogi* (*Yogi Bear*, reż. Eric Brevig, 2010). Druga dekada obecnego stulecia połączyła jednak pionierskie dokonania *Babe* i *Jumanji*, proponując w pełni cyfrową, percepcyjnie realistyczną cielesność zwierzęcą, która jednakże nieraz kryje antropomorfizowane wnętrze. Właśnie takie wizje stanowią obecnie dużą część animalnej reprezentacji o komputerowym rodowodzie. Z czego wynikają różne stopnie uczłowiczenia tych zwierząt i czy hiperrealistyczny drapieznik śpiewający o miłości wciąż jest zwierzęciem?

## Cyfrowe zwierzęta i jak je znaleźć

Warto raz jeszcze podkreślić, że cyfrowa rewolucja nie objęła wszystkich zwierząt. W te domowe, czy raczej udomowione, z dwóch głównych powodów wciąż częściej wcielają się prawdziwe czworonogi. Po pierwsze, psy i koty (rzadziej inwentarz żywy) towarzyszą nam na co dzień i stanowią – nawiązując do opisywanego przez Bergera rozbratu *homo sapiens* z dziką naturą – ostatni relikwyt znikającej z naszego życia fauny. Znamy więc ich zachowanie lepiej niż osobliwości tygrysów czy niedźwiedzi, dlatego w wypadku obrazów zwierząt domowych nasza percepcja jest wyczulona na wszelkie odstępstwa od normy, co powoduje duże ryzyko wywołania dyskomfortu u widza i wpadnięcia w „dolinę niesamowitości”. Wrażenie takie jest jednak subiektywne. Przykładowo według Adrienne L. McLean niektórym psom udaje się ominąć pułapkę „doliny niesamowitości” właśnie dlatego, że ich rasy powstały w wyniku mieszania różnych ras przez człowieka, a nowe odmiany przyjmują tak różnorodne kształty, że wiele z nich wygląda już jak karykatury lub pluszowe zabawki<sup>22</sup>. Drugim powodem pozostania przy udziale zwierząt domowych i hodowlanych w filmach jest przekonanie, że zapewnienie stworzeniom towarzyszącym człowiekowi od wieków wymaganych warunków wystarcza, by mogły uczestniczyć w przemyśle rozrywkowym, nie doznając krzywdy. Kwestia etyki i przemocy symbolicznej jest w tym wypadku bardzo złożona. Często bowiem pierwszoplanowe psie występy sprowadza się do błazenady i slapsticku, jak w wypadku komedii *Marmaduke – pies na fali* (*Marmaduke*, reż. Tom Dey, 2010). Jednakże w arthouse pojawiają się takie filmy, jak: *Wendy i Lucy* (*Wendy and Lucy*, reż. Kelly Reichardt, 2008), *Le quattro volte* (reż. Michelangelo Frammartino, 2010) czy *Biały Bóg* (*Féher isten*, reż. Kornél Mundruczó, 2014), w których podmiotowość zwierząt jest szanowana po obydwu stronach kamery<sup>23</sup>. Współcześnie, w sytuacjach niebezpiecznych dla żywych stworzeń, bezdyskusyjnie stosuje się obrazy komputerowe, np. na planie nowej wersji *Ben-Hura* (reż. Timur Bekmambetow, 2016) w sekwencji wyścigu rydwanów brały udział prawdziwe konie, które w dramatycznych momentach upadków i zderzeń w diegezie zastępowano cyfrowymi replikami bezszwowo wtopionymi w matrycę *live action*. Pitbull z filmu *O psie, który wrócił do domu* (*A Dog's Way Home*, reż. Charles Martin Smith, 2019) w scenie walki z szakalami (*nota bene* pomaga mu wówczas w pełni renderowana puma) także został wyręczony przez digitalnego bliźniaka. Do niedawna wiodące psie postacie grane były wyłącznie przez żywe stworzenia, ewentualnie modyfikowane w postprodukcji. Dopiero w 2020 r. zadebiutował całkowicie cyfrowy pies-

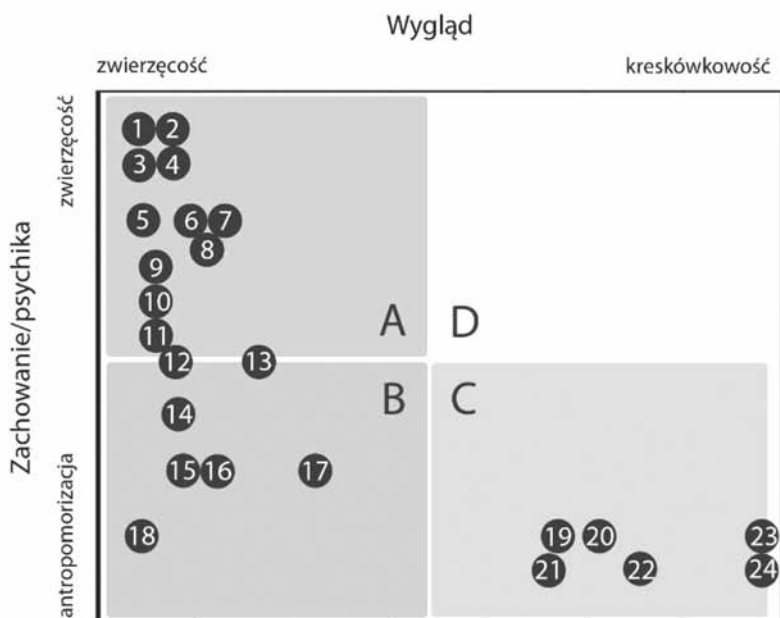
protagonista, czyli Buck z *Zewu Krwi*. Ten bezprecedensowy przypadek zwiastuje nie tyle ograniczanie pracy m. in. psów i kotów na planie, ile raczej otwiera kino na nowe możliwości oraz zapowiada bardziej spektakularne i złożone narracje o zwierzętach – zarówno domowych, jak i dzikich. Te drugie bowiem od czasu *Parku Jurajskiego* i *Jumanji* stanowią trzon reprezentacji komputerowej animalistyki. Jeszcze kilka lat temu tygrys Richard Parker w *Życiu Pi* (*Life of Pi*, reż. Ang Lee, 2012) miał formę asamblażu złożonego z prawdziwego drapieżnika i jego wirtualnego odpowiednika, skądinąd tak doskonałego, że nie sposób wskazać różnic między dwoma obrazami. Dziś jednak egzotyczne zwierzęta filmowe w całości są tworzone za pomocą CGI, poza wyjątkami, w których żywe zwierzęta nie są zmuszane do czynności wymagających tresury, jak w przypadku rozgrywającego się w *ZOO Azylu* (*The Zookeeper's Wife*, reż. Niki Caro, 2017) – słonica była obecna na planie, choć postać jej nowo narodzonego, ledwo żywego słońiatka powstała w wyniku efektu wizualnego.

Cyfrowe zwierzęta, oprócz rzecz jasna animacji, pojawiają się niemal we wszystkich gatunkach i nurtach kina. Obrazy o ambicjach artystycznych raczej sporadycznie korzystają z digitalnych stworzeń, wówczas jednak zachowują pełen realizm w ich przedstawianiu<sup>24</sup>. Zwierzęta nie stanowią wtedy atrakcji, lecz są w pełni zintegrowane z fabułą, a ich niematerialną proveniencję zdradza czasem tylko racjonalny namysł nad daną sceną pod kątem prawdopodobieństwa jej powstania bez użycia efektów wizualnych<sup>25</sup>. Jako ilustracja może tu posłużyć naturalistyczny atak niedźwiedzicy na bohatera granego przez Leonardo DiCaprio w *Zjawie* (*The Revenant*, reż. Alejandro González Iñárritu, 2015). Zwierzęta przedstawione w kluczu realistycznym odgrywają większą rolę w filmach grozy, zwłaszcza tych klasyfikowanych jako *animal horror*. Wyraźnie przynależą do sfery natury, ale na próżno szukać tu empatycznego spojrzenia. Ich zwierzęcość zostaje sprowadzona do bycia przerośniętym drapieżnikiem, przeznaczonym finalnie do uśmiercenia przez człowieka przywracającego bezpieczeństwo. Taki jest koniec krokodyla w *Zabójcy* (*Rogue*, reż. Greg McLean, 2007) oraz prehistorycznego rekina w *Meg* (reż. Jon Turteltaub, 2018). Mniej brutalny, prozwyerzący finał można natomiast odnaleźć w *Rampage: Dzikiej furii* (*Rampage*, reż. Brad Peyton, 2018), w którym agresywny goryl, ofiara nieudanego eksperymentu naukowego, zostaje wyleczony. Cyfrowe ryby, gady i małpy z horrorów mimo hiperbolizacji gabarytów pozostają percepcyjnie realistyczne, jednak w ich zachowaniu dostrzegalne są elementy antropomorfizmu. Katarina Gregersdotter, Nicklas Hållén oraz Johan Höglund zauważają, że paradoksalnie CGI i inne cyfrowe narzędzia wpłynęły na bardziej realistyczny wygląd ekranowych zwierząt, lecz także spowodowały, że są one mniej realne, jako że mogą zachowywać się w sposób, w jaki zwierzęcy aktor nigdy by się nie zachował<sup>26</sup>. W wypadku *animal horrors* antagonistów, niewyposażonych w ludzką mowę czy subtelną mimikę, arbitralnie obdarza się intencjami i działaniami podkreślającymi ich potworność i żądzę krwi, co zostaje skonstrastowane z odwagą i dobrą wiarą ludzi.

Największym ogrodem cyfrowo-zoologicznym wciąż pozostaje szeroko rozumiane kino familijno-przygodowe, do którego można zaliczyć także pionierskie *Babe* i *Jumanji*. Wydarzenia często nie mogłyby się wydarzyć w świecie rzeczywistym, choć wynika to przede wszystkim z daleko posuniętej antropomorfizacji zwierząt. Antropomorfizacja jest kluczową kategorią w strategiach obrazowania animalnych bohaterów, a różny stopień jej natężenia – zarówno na poziomie świa-



## WYKRES



1. *Zjawa* (niedźwiedź)
2. *Azyl* (słoniątko)
3. *Ben-Hur* (konie)
4. *Noe: Wybrany przez Boga* (dzikie zwierzęta)
5. *Kapitan Marvel* (kot Goose)
6. *Zabójca* (krokodyl)
7. *Meg* (rekin)
8. *Rampage: Dzika furia* (goryl George)
9. *Życie Pi* (tygrys Richard Parker)
10. *O psie, który wrócił do domu* (puma)
11. *Aladyn* (tygrys Rajah)
12. *Zew krwi* (pies Buck)
13. *Dumbo* (słoniątko Dumbo)
14. *Kopciuszek* (myszy)
15. *Księga dżungli* (m.in. niedźwiedź Baloo, pantera Bagheera)
16. *Doktor Dolittle* (m.in. niedźwiedź polarny, goryl, pies, żyrafa)
17. *Mowgli: Legenda dżungli* (m.in. niedźwiedź Baloo, pantera Bagheera)
18. *Król Lew* (m.in. lwy, hieny, guziec, surykatka)
19. *Hop* (Zając Zet)
20. *Piotruś Królik* (królik Piotruś)
21. *Paddington* (niedźwiedź Paddington)
22. *Miś Yogi* (niedźwiedź Yogi)
23. *Krzysiu, gdzie jesteś?* (m.in. pluszowy miś Puchatek)
24. *Ted* (pluszowy miś Ted)

domości, jak i wyglądu zewnętrznego – w kontekście użycia CGI pozwala wyodrębnić trzy podstawowe formaty reprezentacji postaci zwierzęcych (A, B i C, zob. wykres).

## Oblicza antropomorfizacji

Przed omówieniem owych strategii warto doprecyzować, że tak intensywne nadawanie cech ludzkich zwierzętom w kinie *live action* ma źródło przede wszystkim w dostosowaniu konwencji do dziecięcego widza. Świat fauny nie może więc być zbyt groźny, dziki i realistyczny – byłby bowiem niezrozumiały i nieatrakcyjny. Dzieci na co dzień są otoczone symbolicznymi inkarnacjami zwierząt, takimi jak zabawki, ilustracje w książkach czy postaci z kreskówek, dlatego też reprezentacje filmowe podążają tym śladem. Nie tylko zresztą dzieci żyją w krainie wszechobecnej antropomorfizacji pozaludzkiej istot oraz rzeczy. Wystarczy spojrzeć na reklamy czy design przedmiotów, by przekonać się, że mniej lub bardziej świadomie dorośli również nadają cechy człowiecze większości tego, co ich otacza. Jeśli więc mamy pełną kontrolę nad kreacją cyfrowego zwierzęcia, możemy wyposażyć je we wszystkie te przymioty, których nie byliśmy w stanie uzyskać u żywych stworzeń. Silna antropomorfizacja jest także pokłosiem bezpośrednich relacji między filmem a animacją kreskówkową. Znakomita część wirtualnej animalistyki to translokacje znanych bohaterów książek dla dzieci, seriali i filmów animowanych czy gier komputerowych do świata percepcyjnie realistycznego filmu. Dawniej kino rejestrujące „rzeczywistość”, mając do dyspozycji tylko żywe zwierzęta lub analogowe efekty specjalne, nie mogło korzystać z tak daleko idącej antropomorfizacji. Jednak w ostatniej dekadzie widać eskalację produkcji remake'ów animacji skoncentrowanych na zwierzętach w wersji *live action* (w rzeczywistości jest to melanz elementów generowanych i sfilmowanych) lub nowych wersji filmów, w których niegdysiejsze strategie ucłowieczenia zwierząt w pełni zastąpiono CGI (np. *Doktor Dolittle*). Niezależnie od tego, czy cyfrowe zwierzęta są wzorowane na bohaterach z mediów i sztuk, czy po prostu odpowiadają danemu gatunkowi, stopień ich wewnętrznej i zewnętrznej antropomorfizacji jest zróżnicowany, a jego wartość wiąże się ze znaczeniem zwierzęcia dla fabuły, intensywnością jego interakcji z ludźmi czy w końcu ogólną konwencją dzieła zezwalającą na odejście od realizmu lub nie.

Pierwsza strategia (A) polega na obrazowaniu zwierzęcia zgodnie z rzeczywistą anatomią przy jednoczesnym zachowaniu maksymalnego stopnia jego wewnętrznej naturalności, niekiedy dzikości. Tak jest w wypadku niedźwiedzicy ze *Zjawy*, koni w *Ben-Hurze* czy fauny w *Noe: Wybrany przez Boga* (*Noah*, reż. Darren Aronofsky, 2014). Występy te jawnie służą narracji skupionej na człowieku i mają charakter krótkich epizodów lub pojedynczych ujęć. Wyjątkowy w obrębie omawianej strategii jest kot Goose z filmu *Kapitan Marvel* (składający się w ok. 30% z występów prawdziwych czworonogów i w 70 proc. z CGI), pełniący istotną rolę w fabule, ale nieantropomorfizowany wewnętrznie. Z kolei wspomniani wcześniej, często tytułowi bohaterowie *animal horrors* także zachowują realistyczną powierzchowność, lecz w ich rysie pojawiają się pierwsze ślady psychologizacji, kreujące intencje i potęgujące strach u odbiorcy. Owa antropomorfizacja jest jednak na tyle subtelna, by antagonistą pozostał w świecie dzikiej natury. Zachowanie wewnątrz-

nego realizmu cyfrowych zwierząt wymaga zatem obecności postaci humanoidalnych, z którymi widz może się utożsamić – bez ich udziału zmuszony byłby oglądać film przyrodniczy w wersji CGI<sup>27</sup>.

Na granicy strategii pełnego realizmu sytuuje się Buck z *Zewu Krwi*. Mieszkańca bernardyna i owczarka szkockiego zaprojektowano w estetyce fotorealizmu, tak aby bezszwowo wtopił się w sfilmowany materiał, jednak jego postać odznacza się dyskretną warstwą uczłowieczenia, możliwą do uzyskania tylko dzięki efektom wizualnym. Twórcy, niejako reżyserując cyfrowy występ aktorski, wyposażyli psa w subtelną mimikę, m.in. uplastyczniając ruchy brwi pozwalające pokazać zbliżoną do ludzkiej ekspresję emocji. Dzięki temu w scenach, gdy Buck jest sam lub konfrontuje się z innymi zwierzętami, widownia może podążać za tokiem myślenia bohatera i odczytać szerszą gamę uczuć. W wypadku żywych psów w rolach głównych, oprócz stosowania elementów języka filmowego właściwych obrazowaniu relacji międzyludzkich, np. planu – kontrplanu, zabiegiem wspomagającym proces projekcji-identyfikacji jest przeważnie narracja pierwszoosobowa z offu (*Był sobie pies /A Dog's Purpose*, reż. Lasse Hallström, 2017; *O psie, który wrócił do domu*). W filmie Sandersa odnajdujemy jej ślady w incydentalnych monologach opiekuna Bucka subiektywnie tłumaczącego niektóre motywacje psa. Innymi słowy, zachowując realistyczną koncepcję zwierzęcia, nawet uczłowieczając nieco jego psychikę, opowieść potrzebuje także ludzkiego bohatera, by nie stracić klarownej struktury fabularnej. *Homo sapiens* peze staje być konieczny, choć nie musi zniknąć z filmu zupełnie, gdy zwierzęta zaczynają mówić. Jeśli Rajah, tygrys towarzyszący Dżasminie w *Aladynie* (*Aladdin*, reż. Guy Ritchie, 2019), czy wspomniany już Richard Parker z *Życia Pi* mieszczą się w sferze realizmu na obydwu interesujących mnie poziomach (mimo pewnego wewnętrznego uczłowieczenia), to iluzjonistyczny tygrys Shere Khan, antybohater *Księgi dżungli* (*The Jungle Book*, reż. Jon Favreau, 2016) oraz *Mowgli: Legenda dżungli* (*Mowgli*, reż. Andy Serkis, 2018), przynależą już do innego porządku.

Druga strategia (B) to wierność zwierzęcej powierzchowności i poddanie stworzeń daleko idącej antropomorfizacji w obrębie zachowania. Wyposaża się je w ambicje, tęsknoty i zdolność abstrakcyjnego myślenia („nieme”, ale pomysłowe i pomocne myszy w *Kopciuszk* /*Cinderella*, reż. Kenneth Branagh, 2015), a także z reguły pozwala się im przemówić w języku człowieka. Do tej reprezentacji pasuje prekursorska świnka Babe, choć dzięki technologii cyfrowej percepcyjnie realistyczny proces mowy mógł zaistnieć także poza grupą zwierząt hodowlanych i domowych. Owo dialogowanie może przybrać dwie formy decydujące o regułach świata przedstawionego. Pierwsza to konwersacje tylko między zwierzętami, będące translacją ich języka, słyszalną dla widzów, jednak nieuchwytną dla ludzi w diegezie. Wyraźnie rozdziela to sferę ludzką od zwierzęcej i ustanawia silną focalizację na tej drugiej, czego optymalnym przykładem jest nowa, hybrydyczna wersja *Zakochanego kundla*. Druga zakłada, że zwierzęta mogą rozmawiać zarówno ze sobą, jak i z ludźmi (przeważnie z jedną konkretną osobą, co ilustruje *Księga dżungli* lub *Doktor Dolittle*). Idealne odwzorowanie detali animalnej fizjonomii połączone ze zdolnością komunikacji werbalnej nie może być jednak stuprocentowo wierne rzeczywistości. Umiejętność ta warunkuje wprowadzenie zmian m.in. w sposobie poruszania „ustami” czy dodanie ruchów mięśni klatki piersiowej i okolic szyi podczas śpiewania. Zestawienie hiperrealistycznego, nucącego wraz z chłopcem Mowglim niedźwiedzia Baloo mogłoby spowodować wpadnięcie



*Król Lew*, reż. Jon Favreau (2019)

w osławioną „dolinę niesamowitości”, dlatego bohaterowie *Księgi dżungli* mają bardzo delikatny kreskówkowy rys, nieprzeszkadzający jednak w ogólnym odczuciu realizmu. Z kolei w wypadku adaptacji powieści Kiplinga w reżyserii Serkisa zwierzęta nie były generowane cyfrowo od podstaw, jak u Favreau, lecz zostały zagrane przez aktorów przy użyciu technologii *performance capture*. Końcowy efekt okazał się jednak karykaturalny i przesadnie antropomorficzny, gdyż przez zwierzęce rysy „prześwitywały” prawdziwe ludzkie twarze.

Najbardziej radykalnym projektem w ramach omawianej strategii jest *Król Lew* (2019) – pierwszy z remake’ów disneyowskich animacji, w którym nie ma człowieka. Poza pierwszymi ujęciami przedstawiającymi naturalne plenery i faunę Afryki, wszystkie elementy filmu wygenerowano komputerowo, co podaje w wątpliwość klasyfikowanie filmu Favreau jako *live action*. Niemniej estetyka dzieła jest w pełni fotorealistyczna, a w momentach, gdy bohaterowie nie rozmawiają i nie śpiewają, można zapomnieć, że w istocie ogląda się film animowany. Wynika to przede wszystkim z niemal całkowitego zaniechania modyfikacji wyglądu dzikich stworzeń. O ile tytułowy bohater powstałego w tym samym roku *Dumbo* (reż. Tim Burton) – co prawda niemówiący, otoczony ludźmi, a zatem bliższy ogólnej konwencji realistycznej – przez swoje ogromne uszy i oczy bardzo przypomina pierwowzór z klasycznej animacji, o tyle fauna *Króla Lwa* utraciła pierwotną „disnejfikację”<sup>28</sup>. Zrezygnowano nie tylko z wypuklenia oczu, brwi czy osobliwości takich, jak kształt grzywki dorosłego Simby, lecz także ograniczono „niezwierzęcy” sposób zachowania się postaci z oryginału. Na początku filmu Favreau mandryl Rafiki podnosi do góry nowo narodzone lwiątko w pozycji siedzącej, nie stojącej, surykatka Timon, zamiast na dwóch, porusza się głównie na czterech kończynach, młody lew, po raz pierwszy spożywając robaki, nie wkłada ich do paszczy łapą, ale je prosto z ziemi, zaś choreografia scen muzycznych, w oryginale przypominająca układy z musicali Busby’ego Berkeleyya, została sprowadzona do rytmicznych płaśów. Przyrodniczy realizm jest najbardziej widoczny w wyglądzie Pumby, który zgodnie z proporcjami guźca nie przypomina karykatu-

ralnej wersji siebie z 1994 r. Tak daleko posunięta wierność naturze zestawiona z psychologizacją, werbalizacją języka postaci, a nawet kilkoma intensyfikującymi subiektywizującą ujęciami POV sprawia, że *Król Lew* jest filmem hybrydycznym nie tylko na poziomie formy. Pełna kontrastów jest zwierzęcość, która pod najbardziej iluzjonistyczną powierzchnią, jaką do tej pory zaproponowała cyfrowa animalistyka, skrywa jej najgłębszy brak. Erica Fudge, analizując etyczny wymiar mowy wprowadzonej cyfrowo do *Babe*, przywołuje słowa Ludwiga Wittgensteina: *Gdyby lew umiał mówić, i tak nie potrafilibyśmy go zrozumieć*, podkreślające zasadnicze różnice między zwierzęciem a człowiekiem, nawet jeśli założyć istnienie wspólnego języka. Badaczka zestawia je z polemiką Stephana Budiansky'ego, który pisał: *Gdyby lew umiał mówić, prawdopodobnie potrafilibyśmy go zrozumieć. Jednakże nie byłby on już lwem, czy raczej jego umysł nie byłby już umysłem lwa*. Fudge podsumowuje to stwierdzeniem, że *antropomorfizm może mieć wymiar etyczny*<sup>29</sup>. Powyższe cytaty zaskakująco dobrze charakteryzują bohaterów filmu Favreau, w których wierne odzwierciedlenie natury i empatyczne spojrzenie zderza się z przemocą symboliczną. Oddanie postzwierzętom głosu jest w istocie czymś przeciwnym – kolonizowaniem ich wizerunków i wtłoczeniem w nie głosu ludzkiego. To znamienne, że w pozbawionym obecności człowieka świecie zwierzęcym, w którym rządzi prawo łańcucha pokarmowego, tylko część stworzeń jest wyróżniona antropomorfizacją uzależnioną od istotności bohaterów dla fabuły. Lew Skaza, monologując po szekspirowsku i w końcu kierując słowa ku uciekającej przed jego pazurami myszy, nie otrzymuje od niej odpowiedzi. Z kolei Rafiki używa owadów niczym narzędzi. Te małe, nieme, nie wykazujące śladów emocjonalności stworzenia zdają się przynależć do innego porządku, w którym antropomorfizowana fauna roztacza „ludzką” władzę nad niższym kręgiem istot. Wystarczy zauważyć, że żadne z hiperrealistycznych zwierząt-bohaterów z afrykańskiej sawanny nie zostało wyposażone w narządy rozrodcze. W animacjach i ilustracjach operujących graficzną schematyzacją ów brak jest bezsporną częścią konwencji, jednak w wypadku skrajnie sugestywnych obrazów zwierząt ta anatomiczna nieściśłość niezamierzenie uwidacznia się i może budzić skojarzenia z kastracją – zarówno w wymiarze fizycznym, jak i symbolicznym<sup>30</sup>.

Trzecia z wyróżnionych przeze mnie strategii obrazowania digitalnej animalistyki w kinie *live action* (C) jest odwrotnością pierwszej. Opiera się na zastosowaniu głębokiej antropomorfizacji emocjonalnej i behawioralnej przy jednoczesnym odejściu od realistycznej fizjonomii na rzecz kreskówkowości i karykatury. Tytułowi bohaterowie *Misia Yogiego, Paddingtona* (reż. Paul King, 2014) czy *Piotrusia Królika (Peter Rabbit)* (reż. Will Gluck, 2018) funkcjonują nie jako zwierzęta, ale raczej jako rozpoznawalne postaci o ustalonym usposobieniu czy poczuciu humoru, wywodzące się z serialu animowanego lub ilustrowanej literatury dla dzieci. W przeciwieństwie do zwierząt z klasycznych animacji Disneya ich antropomorfizacja jest nierozzerwalnie złączona z kreskówkowym wyglądem i nie-zwierzęcymi atrybutami, takimi jak ubranie lub inne przedmioty. W tej strategii istotna jest także obecność człowieka, celowo skontrastowana z nierealistycznym, często nieproporcjonalnym futrzakiem, którego fizyczność wpisuje się jednak w estetykę realizmu percepcyjnego. Wydaje się więc, że kreskówkowe zwierzę i aktor dzielą ten sam status ontologiczny, w przeciwieństwie do amalgamatu człowieka z klasycznie animowaną postacią (*Kto wrobił królika Rogera? /Who Framed Roger Rabbit?/*, reż. Robert Zemeckis, 1988; *Kosmiczny mecz /Space Jam/*, reż. Joe Pytko, 1996). Skraj-

nie antropomorficzne zwierzęta w obrębie omawianej strategii płynnie łączą się z innymi quasi-zwierzętami, których uznanie za reprezentacje zwierząt byłoby jednak nadużyciem. Do takich postaci należy ożywiona, zabawkowa fauna Stumilowego Lasu w *Krzysiu, gdzie jesteś?* (*Christopher Robin*, reż. Marc Forster, 2018) czy rubaszny pluszowy miś w *Tedzie* (reż. Seth MacFarlane, 2012).

## Oglądanie i odczuwanie cyfrowych zwierząt

Gdy patrzymy na rozmieszczenie tych trzech strategii na wykresie przedstawiającym zależność między odejściem od zewnętrznej zwierzęcości a wewnętrzną antropomorfizacją, widzimy puste miejsce. W istocie widmowa kategoria D (poddająca powierzchowność zwierzęcia głębokiej karykaturze przy jednoczesnym realizmie zachowania) nie istnieje. Dowodzi to jednak, że porzucenie wyglądu zgodnego z naturą musi pociągać za sobą znaczny poziom uczłowiczenia. Co więcej, warto zauważyć, że kino sprzed rewolucji cyfrowej korzystało zarówno ze strategii A, angażując prawdziwe zwierzęta, jak i strategii C, używając lalek, kostiumów lub wprowadzając animację rysunkową do filmu. Współcześnie CGI zdominowało obydwa podejścia, ale co ważniejsze, wprowadziło nową kategorię (B) w reprezentacji animalistycznej – percepcyjnie (hiper)realistyczne zwierzęta zdolne do mówienia, śpiewania i robienia wszystkiego, co znajdzie się w scenariuszu. W przeciwieństwie do stworzeń z kategorii A, dzięki znacznej antropomorfizacji stają się one protagonistami. Początkowo bohaterowie ci mieli wyłącznie charakter hybrydyczny, składając się zarówno z elementów sfilmowanych zwierząt, jak i wygenerowanych (*Babe – świnka z klasą*); dziś, w zależności od gatunku, stworzenia mogą mieć w pełni cyfrową formę (*Król Lew*) lub stanowić asamblaż realnego i wirtualnego (*Kapitan Marvel*, *Zakochany kundel*). Dla reprezentacji strategii B przełomem okazała się *Księga dżungli*, której powodzenie komercyjne, jak i artystyczne w zakresie efektów wizualnych, zdecydowało o intensyfikacji trendu w następnych pięciu latach. Sukces *Króla Lwa* zapewne przełoży się na konsekwentne aplikowanie nowej estetyki w będącej w fazie przygotowań „filmowej” wersji *Bambi* na podstawie animacji z 1942 r.

Zastanawiając się, jak cyfrowe zwierzęta mogą wpływać na sytuację tych żywych, trudno odpowiedzieć jednoznacznie. Z jednej strony oczywistą zaletą CGI jest ograniczenie udziału zwierząt w przemyśle rozrywkowym, a także zakorzenienie w widzach empatii wobec nich dzięki przejmującym, niekiedy proekologicznym i prozwierzęcym narracjom z percepcyjnie realistycznymi istotami jako głównymi bohaterami (np. *Dumbo*). Jednakże ów realizm, zespolony z psychologicznym antropomorfizmem, pociąga za sobą również negatywne konsekwencje. Hiperrealistyczne przedstawienia CGI różnią się znacząco od uczłowiczonych wizerunków zwierząt znanych z kreskówek czy ilustracji. To niekiedy ekstremalnie sugestywne iluzje, obrazy, które zostają w pamięci i – zwłaszcza w wypadku najmłodszej widowni – mogą kształtować wyobrażenie o świecie. Kontakt z widmowymi zwierzętami, często wyposażonymi w cechy i zdolności, których nie odnajdziemy w ich rzeczywistej naturze, stopniowo zastępuje relacje z tymi prawdziwymi. Nostalgia za utraconą więzią z naturą tylko wzmacnia ów proces produkcji postwierząt – doskonałych modeli zawłaszczonych od środka przez refleksy naszych własnych emocji. Warto w tym miejscu zapytać, czy tak silna antropomorfizacja jest nie-

oczywistym symptomem „gatunkowizmu”, objawiającego się zawłaszczaniem prawdziwego wizerunku zwierząt na rzecz tego zmodyfikowanego i dostosowanego do oczekiwań człowieka. Nasuwa się tu analogia do ludzkich przejawów dyskryminacji, takich jak niesławny styl *blackface*, a także wciąż obecny *whitewashing*, czyli „wybielanie” postaci, które z rozmaitych powodów nie powinny być „białe”. Cyfrowa taksydermia, tak częsta we współczesnych fabularnych widowiskach filmowych, ma zatem wciąż wiele wspólnego z cyrkowymi atrakcjami, m.in. podporządkowanie zwierząt ludzkiemu spojrzeniu (aktywność – pasywność) oraz funkcja sublimacyjna wobec braku kontaktu z naturą. Czyniąc zwierzęta przedmiotem narracyjnego spektaklu, mimowolnie nakładamy na nie siatkę antropocentrycznej percepcji (ma to miejsce nawet w kinie dokumentalnym podejmującym tematykę zwierzęcą) i zamieniamy zwierzęta w kukiełki lub awatary. Odbiór właściwy dla widowiska cyrkowego (czerpanie przyjemności z biernej obserwacji Innego) przekształca się wówczas w doświadczenie, w którym zaangażowanie emocjonalne zostaje translokowane na postaci zwierzęce. Jednakże są to już tylko metafory ludzi i relacji międzyludzkich ubrane w iluzjonistyczne powłoki.

Owo doświadczenie ma wiele wspólnego z analizowanym przez Vivian Sobchack morfowaniem, które w epoce cyfrowej wybrzmiało jak nigdy przedtem. Badaczka zauważa, że płynny proces transformacji, przejścia z jednej formy w drugą, od zawsze nas fascynował, będąc jednocześnie zjawiskiem o aurze niesamowitości<sup>31</sup>. W wypadku komputerowo generowanych zwierząt mamy niekiedy do czynienia z morfowaniem o charakterze zmiany fizjonomicznej (np. myszy przekształcające się w konie w *Kopciuszk* z 2015 r.), jednak częściej doznanie bliskie fenomenowi opisywanemu przez Sobchack zachodzi na poziomie percepcji wewnętrznej tożsamości pozaludzkich protagonistów w relacji do ich powierzchowności. Prawdopodobnie najbardziej pociąga nas w nowych wersjach *Księgi dżungli* czy *Króla Lwa* (strategia B) niestabilność zwierzęcości i człowieczeństwa bohaterów oraz, co charakterystyczne dla cyfrowego morfowania, bezwysiłkowość, szybkość i efektywność, z jakimi możemy poruszać się pomiędzy tymi biegunami<sup>32</sup>. Ta niestabilność, nierzadko sprzeczność, gdy w jednej chwili obcujemy z niemal dokumentalnym obrazem przyrody, by po chwili usłyszeć finezyjnie wyspiewany monolog, odsyła nas również do płynności i różnorodności naszego „ja”. Z kolei *casus* digitalnej fauny każe w tym kontekście postawić zgoła inne pytanie i odwrócić kwestię podjętą w niniejszym tekście. Być może należy zapytać nie tylko o zawartość antropomorficznego pierwiastka w zwierzętach, ale o zwierzęcość w człowieku. Najwyraźniej nostalgia za zmarginalizowaną fauną nie tylko kieruje ludzi ku reprezentacjom zwierząt<sup>33</sup>, lecz także stara się jedno z drugim zespolić, niekiedy tworząc iluzjonistyczne hybrydy, w których oba czynniki żyją zgodnie w umownej, morfującej tożsamości.

<sup>1</sup> American Humane (AH), organizacja dbająca o dobro zwierząt w Stanach Zjednoczonych, założona w 1877 r., od 1940 r. monitorująca traktowanie zwierząt na planach filmowych, a od 1972 r. przyznająca obrazom atest *No Animals Were Harmed*.

<sup>2</sup> Protesty ze strony PETA dotyczyły m.in. filmów *Życie Pi* (reż. Ang Lee, 2012), *Hobbit*:

*Niezwykła podróż* (reż. Peter Jackson, 2012) i *Był sobie pies* (reż. Lasse Hallström, 2017), w których było narażone życie występujących tam zwierząt.

<sup>3</sup> E. Fudge, *Animal*, Reaktion Books, London 2002, s.88.

<sup>4</sup> Współcześnie kino *live action* jest raczej kinem hybrydycznym, zawierającym w róż-

- nych proporcjach materiał sfilmowany i wygenerowany. Kluczowa przy klasyfikacji jest jednak przynajmniej minimalna obecność materiału *live action* (przede wszystkim występy aktorskie) i fotorealistyczna estetyka CGI zapewniająca bezszwowe kompozytowanie.
- <sup>5</sup> Począwszy od publikacji Petera Singera tzw. nowa etyka wciąż przybiera na znaczeniu i powoduje zmiany w świadomości społecznej. Prymat życia ludzkiego nad życiem innych istot stał się przedmiotem dyskusji, a zasada równoważenia interesów ludzi i zwierząt towarzyszy walce o dobrostan tych drugich. Kluczowym dla nowej etyki założeniem jest indywidualne podejście do życia zwierzęcia, przekonanie o jego niepowtarzalności, a więc i wartości. Zob. P. Singer, *Etyka praktyczna*, tłum. A. Sagan, Książka i Wiedza, Warszawa 2007, s. 65-88; A. Dłużewicz, *Etyka utylitarystyczna Petera Singera – szanse i możliwości przekształcenia praw zwierząt*, „Ethics in Progress” 2014, nr 1 (5), s. 124-136. Postulaty Singera i kontynuatorów jego myśli znalazły odbicie w stopniowym ograniczeniu wykorzystywania zwierząt i uwzględnianiu ich interesów, czego przykładem jest polepszająca się sytuacja zwierząt w przemyśle filmowym.
- <sup>6</sup> M. DeMello, *Animals and Society: An Introduction to Human-Animal Studies*, Columbia University Press, New York 2012, s. 7.
- <sup>7</sup> Tamże, s. 10.
- <sup>8</sup> Zob. R. Malamud, *Reading Zoos: Representations of Animals and Captivity*, New York University Press, 1998, s. 30-31; A. M. Lippit, *Electric Animal: Toward a Rhetoric of Wildlife*, University of Minnesota Press, 2000, s. 3; L. Kalof, *Looking at Animals in Human History*, Reaktion Books, London 2007, s. 153; C. Jerolmack, *The Global Pigeon*, University of Chicago Press, New York 2013, s. 12. Wszystkie wskazane publikacje obierają jako punkt wyjścia pionierskie spostrzeżenia Johna Bergera.
- <sup>9</sup> J. Berger, *Po cóż patrzeć na zwierzęta?*, w: tegoż, *O patrzeniu*, tłum. S. Sikora, Fundacja Aletheia, Warszawa 1999, s. 28-39.
- <sup>10</sup> Tamże, s. 38.
- <sup>11</sup> Tamże, s. 29.
- <sup>12</sup> A. M. Lippit, dz. cyt., s. 2-3.
- <sup>13</sup> Tamże, s. 187.
- <sup>14</sup> Por. M. Stańczyk, *Bestiariusz. Historia przemocy*, „Ekran” 2019, nr 2 (48), s. 19.
- <sup>15</sup> Tamże, s. 18.
- <sup>16</sup> Zob. L. Manovich, *What is Digital Cinema?*, w: *The Visual Culture Reader*, red. N. Mirzoeff, Routledge, London 1998, s. 410. Pierwsza publikacja tekstu w 1996 r. na stronie internetowej: <http://manovich.net/index.php/projects/tag:Article> (dostęp: 10.12.2019).
- <sup>17</sup> Por. S. Prince, *Digital Visual Effects in Cinema: The Seduction of Reality*, Rutgers University Press, New Brunswick 2012, s. 23-24.
- <sup>18</sup> Zob. K. Kalbarczyk, *W cyfrowym zwierciadle: CGI i postludzkie widma*, „Ekran” 2017, nr 6 (40), s. 33-34.
- <sup>19</sup> E. Fudge, dz. cyt., s. 88.
- <sup>20</sup> S. Prince, *True Lies: Perceptual Realism, Digital Images and Film Theory*, „Film Quarterly” 1996, t. 49, nr 3, s. 27-37.
- <sup>21</sup> Niekiedy zwierzęcą rolę na planie odgrywa człowiek, tzw. *creature performer*. Jego zadaniem jest przede wszystkim zapewnienie partnerstwa aktorom w scenach interakcji, a czasem także danych np. dla operatora i twórców efektów wizualnych. Owi performerzy wcieliłi się m.in. w Bucka w *Zewie krwi* czy tytułowego słonia w *Dumbo*.
- <sup>22</sup> A. L. McLean, *Afterword: Dogs at the Digital Divide*, w: *Cinematic Canines: Dogs and Their Work in the Fiction Film*, red. taż, Rutgers University Press, New Brunswick 2014, s. 240.
- <sup>23</sup> Popularną praktyką, mającą równoważyć wykorzystywanie żywych psów na planie, jest szukanie „aktorów” w schroniskach, a następnie znajdowanie im nowych domów (*Biały Bóg, Zakochany kundel*) lub przeznaczanie ich do pracy społecznej, np. jako psy terapeutyczne (*O psie, który wrócił do domu*).
- <sup>24</sup> Zupełnie wyjątkowym przypadkiem jest lis, którego spotyka bohater *Antychrysta* (*Antichrist*, reż. Lars von Trier, 2009). Ssak o fotorealistycznej powierzchowności zniecka wypowiedział słowa: „chaos rządzi”. Reprezentacja ta, tak jak w przypadku świnki Babe, ma strukturę patchworkową – na prawdziwego lisa nałożono cyfrową warstwę z poruszającymi się „ustami”, tworząc percepcyjnie realistyczną całość.
- <sup>25</sup> Stephen Keane wyróżnia efekty wizualne widzialne i niewidzialne. Por. S. Keane, *Cine Tech: Film, Convergence and New Media*, Palgrave Macmillan, New York 2007, s. 63.
- <sup>26</sup> K. Gregersdotter, N. Hällén, J. Höglund, *A History of Animal Horror Cinema*, w: *Animal Horror Cinema: Genre, History and Criticism*, red. ciż, Palgrave Macmillan, London 2015, s. 35.
- <sup>27</sup> Przykładem takiego projektu był paradokumentalny serial *Wędrówki z dinozaurami* (BBC, 1999).



<sup>28</sup> Por. *Encyclopedia of Animal Rights and Animal Welfare*, red. M. Bekoff, ABC-CLIO, Santa Barbara – Denver – Oxford 2010, s. 173.

<sup>29</sup> E. Fudge, dz. cyt., s. 89.

<sup>30</sup> Proces zmiany dwumiarowych zwierząt z klasycznej animacji z 1994 r. w hiperrealistyczne stworzenia z filmu Favreau przypomina opisywane przez Bergera dziewiętnastowieczne przejście od zabawek-symboli, które *nie rościły sobie pretensji do realizmu* (głowa konia na kiju) do dominacji *wypracowanych „reprodukcji”* (koń na biegunach, wypchane zwierzęta). W obydwu przypadkach mamy do czynienia z intensyfikacją upo-

dabniania służących rozrywce wizerunków zwierząt do żywych pierwowzorów, co daje iluzoryczne, widmowe poczucie zwierzęcej obecności. Por. J. Berger, dz. cyt., s. 30-32.

<sup>31</sup> V. Sobchack, *Introduction*, w: *Meta-Morphing: Visual Transformation and the Culture of Quick-Change*, red. też, University of Minnesota Press, Minneapolis, London 2000, s. XI-XII.

<sup>32</sup> Por. tamże, s. XII.

<sup>33</sup> Por. A. M. Lippit, dz. cyt., s. 186-187; O. Timofeeva, *The History of Animals: A Philosophy*, Bloomsbury Publishing, New York 2018, s. XI-XII.

### Kamil Kalbarczyk

Absolwent historii sztuki oraz filmoznawstwa i wiedzy o nowych mediach na Uniwersytecie Jagiellońskim, doktorant w Instytucie Sztuk Audiowizualnych tamże. Stały współpracownik czasopisma „Ekran”. Jego zainteresowania badawcze skupiają się na zagadnieniach związanych z rewolucją cyfrową i tzw. nową ontologią obrazu filmowego, a także na tematyce aktorstwa i gwiazdorstwa w kinie.

### Bibliografia

- Berger, J.** (1999). Po cóż patrzeć na zwierzęta (tłum. S. Sikora). W: J. Berger, *O patrzeniu* (ss. 5-39). Warszawa: Fundacja Aletheia.
- Bekoff, M.** (red.) (2010). *Encyclopedia of Animal Rights and Animal Welfare*. Santa Barbara, Denver, Oxford: ABC-CLIO.
- DeMello, M.** (2012). *Animals and Society: An Introduction to Human-Animal Studies*. New York: Columbia University Press.
- Dłużewicz, A.** (2014). Etyka uutilitarnistyczna Petera Singera – szanse i możliwości przekształcenia praw zwierząt. *Ethics in Progress*, 5 (1), ss. 124-136.
- Fudge, E.** (2002). *Animal*. London: Reaktion Books.
- Gregersdotter K., Hållén N., Höglund, J.** (2015). A History of Animal Horror Cinema. W: K. Gregersdotter, N. Hållén, J. Höglund, (red.), *Animal Horror Cinema: Genre, History and Criticism* (ss. 19-36). Houndsmills: Palgrave Macmillan.
- Jerolmack, C.** (2013). *The Global Pigeon*. Chicago: University of Chicago Press.
- Kalbarczyk, K.** (2017). W cyfrowym zwierciadle: CGI i postludzkie widma. *Ekran*, 6 (40), ss. 30-37.
- Kalof, L.** (2007). *Looking at Animals in Human History*. London: Reaktion Books.
- Keane, S.** (2007). *Cine Tech: Film, Convergence and New Media*. New York: Palgrave Macmillan.
- Lippit, A. M.** (2000). *Electric Animal: Toward a Rhetoric of Wildlife*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

- Malamud, R.** (1998). *Reading Zoos: Representations of Animals and Captivity*. New York: New York University Press.
- Manovich, L.** (1998). What Is Digital Cinema?. W: N. Mirzoeff (red.), *The Visual Culture Reader* (ss. 405-416). London: Routledge.
- McLean, A. L.** (2014). Afterword: Dogs at the Digital Divide. W: A. L. McLean (red.), *Cinematic Canines. Dogs and Their Work in the Fiction Film* (ss. 235-250). New Brunswick: Rutgers University Press.
- Prince, S.** (1996). True Lies: Perceptual Realism, Digital Images and Film Theory. *Film Quarterly*, 49 (3), ss. 27-37.
- Prince, S.** (2012). *Digital Visual Effects in Cinema: The Seduction of Reality*. New Brunswick: Rutgers University Press.
- Singer, P.** (2007). *Etyka praktyczna* (tłum. A. Sagan). Warszawa: Książka i Wiedza.
- Sobchack, V.** (2000). Introduction. W: V. Sobchack (red.), *Meta-Morphing: Visual Transformation and the Culture of Quick-Change* (ss. xi-xxiii). Minneapolis and London: University of Minnesota Press.
- Stańczyk, M.** (2019). Bestiariusz: historie przemocy. *Ekrany*, 2 (48), ss. 18-23.

#### Keywords:

CGI;  
animals;  
digital animals;  
post-animals;  
anthropomorphism;  
digital revolution;  
visual effects;  
VFX;  
hybrid cinema

#### Abstract

Kamil Kalbarczyk

#### **No Animals Were Used in the Making of This Film? Post-animals and the Call of Anthropomorphism in the Era of SGI**

The article explores the impact of the digital revolution on animal representation in feature films. The author analyses computer-generated animals in the context of the progress of CGI and the effects of seamlessly compositing photorealistic animation with live action material. The author studies the phenomenon that has been developing since the 1990s in the context of visual effects studies and animal studies. He emphasizes the issue of progressive anthropomorphising of digital animals in the live action cinema of the last decade. The author differentiates three basic strategies for creating perceptually realistic animals, depending on the degree of their internal personification and external anthropomorphism or cartoonishness. Analysing *The Lion King* (dir. J. Favreau, 2019) the author notes a new trend, characteristic of hybrid cinema (a mélange of photorealistic animation and live action material): representations of deeply anthropomorphized fauna maintaining hyper-realistic physiognomy.